COLLAPSE



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Содержание

ВВЕДЕНИЕ 4
КРАТКАЯ ПРЕДЫСТОРИЯ 4
УНИКАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ 4
УСТАНОВКА 5
Системные требования 5
Установка и запуск игры 6
Удаление игры 6
ЗАПУСК И НАСТРОЙКА ИГРЫ 6
Главное меню 6
Новая игра 7
Загрузка игры 7
Настройки 8
Базовое управление 8
ИГРОВОЙ ЭКРАН 9
Активное оружие и навыки 10
Комплексный индикатор параметров 10
Индикатор событий и звонков 11
ВНУТРЕННИЕ ИНТЕРФЕЙСЫ ИГРЫ 11
Игровое меню 11
Подсказки 12

2008 CREOTEAM, www.creoteam.com
2008 БУКА, www.buka.ru
2008 NewTone, www.new-tone.eu

Меню информации 12
Меню звонков 14
ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ: РОДАН 15
Холодное оружие 16
Комбо удары 17
Серии супер-ударов 19
Навыки 20
Огнестрельное оружие 21
Специальные способности 24
Объекты 25
ПЕРСОНАЖИ 26
Сюжетные персонажи 26
Противники 28
СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ 32
CREOTEAM 32
БУКА 33
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА 35
БЕТА-ТЕСТИРОВАНИЕ 36
ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ 37
ИНФОРМАЦИЯ О ЛИЦЕНЗИЯХ 38

ВВЕДЕНИЕ

Спасибо, что приобрели игру «Коллапс»!

КРАТКАЯ ПРЕДЫСТОРИЯ

В 2013 году в центре Европы произошла страшная катастрофа, причины которой так и остались тайной. Большая часть западной Европы превратилась в огромную аномальную зону. Огромное количество людей погибло или пропало без вести, а те, кто выжил, рассказывали невероятные вещи...

Аномалия не просматривалась со спутника, а всякие попытки изучить ее давали скудные результаты... Спустя десять лет затишья после катастрофы случилось то, что позже люди назовут «Первой Агрессией» – аномалия начала стремительно разрастаться, захватывая территорию Европы и порождая тысячи кровожадных существ.

Однако, по непонятным причинам они не смогли приспособиться к земным условиям и на время все затихло...

Появление странных существ, пугающе похожих на людей, стало первой причиной, по которой объявили карантин. Вокруг аномалии была возведена «Линия Смерти» – стена из бронеплит с минными полями и пулеметными гнездами по периметру. Так, не успевшие эвакуироваться из зоны карантина оказались навсегда отрезаны от остального мира.

Прошли годы. Люди, оставшиеся в зоне, начали создавать небольшие поселения. Относительно безопасные пустоши начали называть «Свалкой», а эпицентр зоны – «Дырой».

Появились первые кланы, ведомые Лордами – людьми, обладающими достаточной силой и мужеством, чтобы вести за собой других.

Действия игры разворачиваются в 2096 году, во времена «Второй Агрессии» аномалии, уничтожившей большинство кланов. По необъяснимым причинам во время взрыва погибают все Лорды.

Родан – последний из Лордов, чудом оставшийся в живых, стремится выяснить истинные причины смерти своего отца. Он еще не знает, что всего лишь пешка в одной большой игре, где духовные ценности продаются, а человеческая жизнь не стоит ломаного гроша...

...Но жизнь непредсказуемая штука. Даже пешка может сыграть решающую роль в этой партии...

УНИКАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

Яростные сражения

Сражайтесь и побеждайте невероятных боссов, используя зрелищную систему команд быстрого действия. Прикончите врагов эффектно!

Динамичные бои с большим количеством противников
Используйте комбинацию холодного и огнестрельного оружия, зрелищные комбоудары с инновационным управлением, а также уникальные энергетические удары, которые позволяют управлять пространством и временем.

Хореография боев от профессионалов
В вашем распоряжении бой с двумя мечами, сабля, двуручный меч, кластерное оружие и огромный арсенал огнестрельного оружия. Все приемы основаны на реально существующих боевых техниках и сняты при участии настоящих профессионалов.

Интерактивное окружение
Вас ждет серьезная физическая модель, органично завязанная в игровой процесс, с возможностью разрушения множества объектов.

Интригующий сюжет
Детально проработанный мир, где каждый персонаж имеет свою предысторию, а множество сюжетных поворотов приводят к неожиданной развязке.

Потрясающий дизайн
Оцените четыре сеттинга игры, начиная от мертвых и покинутых городов, и заканчивая зоной аномалии, где реальный мир пересекается с элементами чуждого и пугающего.

Динамичная музыка и звук
От небезызвестной группы NewTone (ex. AXESS DENIED):
www.new-tone.eu

Установка

Системные требования
Microsoft (R) Windows (R) 2000/XP/Vista
Pentium 4 или Athlon 64 3Ггц
1024 Мб оперативной памяти (для ОС Windows Vista 2048 Мб)
DirectX (R) 9.0c совместимая видеокарта с 256Мб видеопамяти класса nVidia GeForce 6600
Звуковая карта совместимая с DirectX (R)
Привод DVD-ROM
6Гб свободного места на диске
Клавиатура, мышь (игра также поддерживает геймпад)

УСТАНОВКА И ЗАПУСК ИГРЫ

Вставьте диск с игрой в DVD-ROM – привод Вашего компьютера. Если в течение минуты установка игры не началась автоматически, то Вам необходимо запустить ее вручную. Для этого найдите на рабочем столе значок «Мой компьютер» («My Computer») и раскройте его двойным щелчком. В открывшемся списке дисков найдите Ваш DVD-ROM-привод и раскройте список файлов (также двойным щелчком). В открывшемся наборе файлов и папок найдите файл setup.exe и щелкните на нем дважды для запуска инсталляции. Следуйте инструкциям программы инсталляции для успешной установки игры на Вашем компьютере – программа-инсталлятор проведет вас через весь процесс установки.

Когда установка игры будет завершена, нажмите на кнопку «Играть». Чтобы запустить игру в следующий раз, щелкните дважды на иконке на рабочем столе или выберите соответствующий пункт стартового меню.

УДАЛЕНИЕ ИГРЫ

Выберите Пуск> Программы> Бука> COLLAPSE> Удалить (Start> Programs> Buka> COLLAPSE> Uninstall), либо воспользуйтесь встроенной в вашу версию Windows утилитой установки/удаления программ (Windows Add/Remove programs) из панели управления (Control Panel).

ЗАПУСК И НАСТРОЙКА ИГРЫ

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

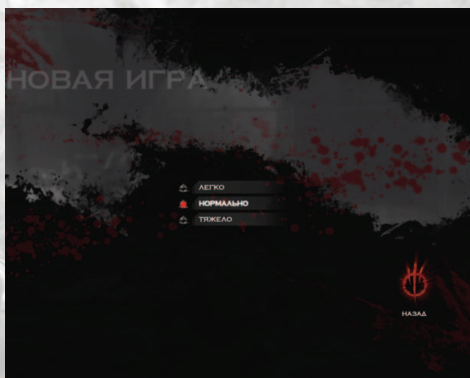
Главное меню игры загружается сразу после запуска игры и представляет собой набор из нескольких пунктов.



Навигация по всем меню игры осуществляется с помощью мыши (левый клик подтверждает выбор), с помощью клавиатуры (стрелки направления перемещают выделение, Enter – подтверждает выбор, Esc – переход назад), а также с помощью геймпада.

НОВАЯ ИГРА

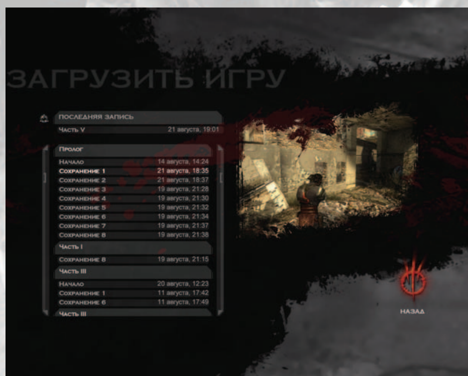
Чтобы начать играть, выберите пункт «Новая игра», появится меню, в котором следует выбрать желаемый уровень сложности:



Игра запустится сразу после клика по любому из пунктов этого меню.

ЗАГРУЗКА ИГРЫ

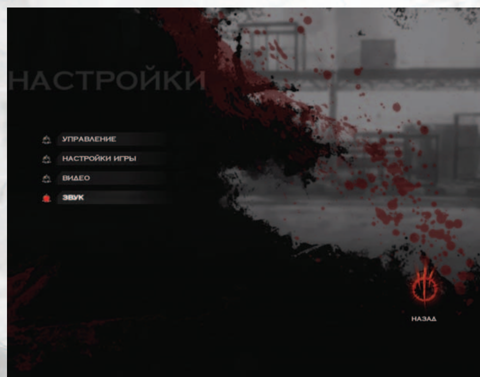
Для загрузки сохраненной ранее игры, укажите пункт «Загрузить игру», появится меню загрузки, в котором следует указать слот загрузки:



Сохранение игры производится автоматически в процессе прохождения важных этапов игры. В момент сохранения на экране появляется надпись «Игра сохранена».

НАСТРОЙКИ

При выборе пункта Главного Меню «Настройки», появится следующее меню, которое содержит подразделы:



Управление

Позволяет настроить конфигурацию клавиш на клавиатуре, чувствительность или инвертирование мыши, настроить конфигурацию и чувствительность геймпада.

Настройки игры

Позволяет настроить автоматическую загрузку последнего чекпоинта, включить/выключить субтитры, подсказки, изменить уровень сложности.

Видео

Позволяет настроить разрешение экрана, уровень детализации, разрешение текстур, выбрать полноэкранный или оконный режим, а также настроить контраст экрана (возможно только в полноэкранном режиме).

Звук

Позволяет настроить громкость музыки, эффектов и речи в игре.

БАЗОВОЕ УПРАВЛЕНИЕ

Клавиша	Действие
ЛКМ (левая кнопка мыши)	удар мечем / стрелять
ПКМ (правая кнопка мыши)	блокировать удар / прицелиться

W	бежать вперед
S	бежать назад
A	бежать влево
D	бежать вправо
Space	прыжок
R	перезарядка
A(Держать)>Space	кувырок влево
D(Держать)>Space	кувырок вправо
S(Держать)>Space	колесо назад
1	выбрать холодное оружие
2	выбрать легкое огнестрельное оружие
3	выбрать тяжелое огнестрельное оружие
4	выбрать энергоудар «Вакуум»
5	выбрать энергоудар «Фантом»
6	выбрать энергоудар «Разлом»
7	выбрать энергоудар «Искажение времени»
Tab	выбрать следующий энергоудар
Q	смена режима холодного и огнестрельного оружия
Shift или T	использовать энергетический удар
E	Action Button (взаимодействие с окружением)
Ctrl или C	присесть
Enter	вызвать меню информации и ресурсов
F	использовать аптечку
Esc	вызов Игрового меню

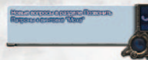
**Более детальная информация по управлению доступна в разделе «Главный герой: Родан».*

ИГРОВОЙ ЭКРАН

Игровой экран представляет собой набор элементов и пиктограмм, которые видны на экране постоянно во время игрового процесса.







АКТИВНОЕ ОРУЖИЕ И НАВЫКИ

Верхняя часть Игрового экрана показывает доступное и выбранное оружие (слева) и энергоудары (справа).





Если определенное оружие или навык отсутствует – его отображение в Игровом экране также отсутствует.
Текущий выбранный энергоудар отображается с помощью каретки, которая наезжает на пиктограмму, а также надписью с названием оружия или навыка под пиктограммами.

КОМПЛЕКСНЫЙ ИНДИКАТОР ПАРАМЕТРОВ

В левой нижней части Игрового экрана находится комплексный индикатор различных параметров.



В круге отображается наличие энергоударов, текущий выбранный энергоудар, а также доступная энергия этого энергоудара. Если энергоудар готов к применению, то пиктограмма в центре круга светится, если энергии недостаточно – пиктограмма тускнеет. Если же энергоудар недоступен, то пиктограмма не показывается.







Верхняя полоска отображает здоровье, а нижняя относительное наличие патронов в магазине (счетчик патронов представлен также в цифровом виде ниже, рядом с пиктограммой выбранного оружия).



Над полоской здоровья отображаются слоты аптечек, а над ними – слоты ДНК-элементов, и в случае их наличия пиктограммы загораются.

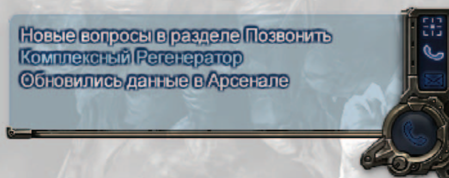


ИНДИКАТОР СОБЫТИЙ И ЗВОНКОВ

Справа снизу находится поле и индикатор регистрации событий и входящих звонков. Блок пиктограмм символизирует об обновлении арсенала, о возможности позвонить, а также о доступной новой информации (иконки становятся яркими когда новая информация доступна). Под ним в круге находится индикатор входящих звонков, который мигает красным в момент поступления звонка.



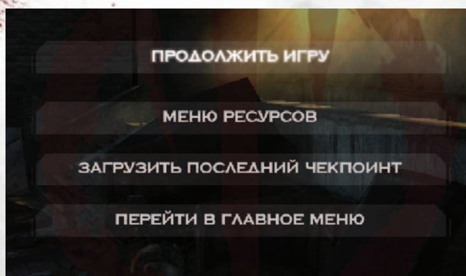
Вся новая информация фиксируется в поле регистрации событий, которое открывается в момент появления новой информации.



ВНУТРЕННИЕ ИНТЕРФЕЙСЫ ИГРЫ

ИГРОВОЕ МЕНЮ

Игровое меню открывается при нажатии на Esc на клавиатуре либо на кнопке Back на геймпаде, состоит из нескольких пунктов и позволяет продолжить прерванную игру, перейти в меню ресурсов, загрузить последний чекпоинт или перейти в главное меню.



ПОДСКАЗКИ

Диалоговое меню подсказок призвано донести информацию о возможностях игрового процесса и появляется автоматически. Чтобы закрыть окно подсказки необходимо нажать на клавиатуре либо Enter либо Esc, на геймпаде либо Start либо Back, а также возможно кликнуть мышкой по кнопке OK.

Подсказки можно отключить в разделе Главное меню -> Настройки -> Настройки игры -> Подсказки.



МЕНЮ ИНФОРМАЦИИ

Меню информации состоит из 3-х вкладок и может быть открыто в любой момент игрового процесса нажатием на клавишу Enter на клавиатуре либо Start на геймпаде (настройка по умолчанию, может быть изменена).

Переключение между вкладками осуществляется мышью, либо клавишей Tab на клавиатуре либо LB и RB на геймпаде.
В этом меню можно просмотреть информацию о навыках, оружии, текущей миссии, а также записи диалогов и другую информацию, найденную в игре (вся новая непросмотренная информация подсвечивается белым цветом).

Арсенал

Этот раздел содержит информацию о навыках, оружии и специальных способностях главного героя, включая описания по применению или активации той или иной возможности.



Миссия

В этом разделе доступна информация о текущих целях, а также главная цель уровня.



Информация

В этом разделе доступна различная сюжетная информация, встречающаяся по мере прохождения игры, а также сюда сохраняются главные цели всех пройденных локаций, просмотренных видеороликов, прослушанных звонков. Тут же можно совершить исходящие звонки (в этом случае доступны новые вопросы в подпапке «Позвонить»).



Меню звонков

В процессе игры появляется возможность получить дополнительную информацию посредством связи по телефону. Есть возможность как принимать входящие звонки, так и совершать исходящие звонки. Момент получения входящего звонка отображается сначала на Игровом экране (в правом нижнем углу начинает мигать пиктограмма входящего звонка) и через некоторое время открывается Меню звонков, которое показывает анимацию двух говорящих персонажей, а также проигрывается звук разговора.



Если кликнуть на кнопку «Пропустить», либо нажать Esc, Enter на клавиатуре, либо Back, Start на геймпаде, вместо основного меню звонка откроется окно, в котором звонок представлен в виде текста (это же окно откроется по окончанию разговора).



Чтобы закрыть Меню звонков необходимо кликнуть по кнопке «Закрыть», либо нажать Esc, Enter на клавиатуре, либо Back, Start на геймпаде. Информация по всем совершенным звонкам доступна в Игровом меню, вкладка «Информация», раздел «Звонки».
В случае появления возможности звонков в правом нижнем углу Игрового экрана загорается иконка (подробнее смотрите раздел «Игровой экран»).
Для осуществления исходящего звонка необходимо зайти в Меню информации, раздел «Информация», вкладка «Позвонить» и кликнуть на вопрос, который подсвечен белым цветом (сигнализирует о том, что это новый звонок). В этом же разделе можно просмотреть все ранее совершенные исходящие звонки.

Главный герой: Родан

Родан – главный герой игры. Последний оставшийся в живых из Лордов. Жизнь на «Свалке» научила его не только в совершенстве владеть холодным и стрелковым оружием, но и быстро принимать решения, воспитала волю и закалила характер. Он еще не знает, что всего лишь пешка в одной большой игре, где истинные духовные ценности продаются, а человеческая жизнь не стоит ломаного гроша…
…Но жизнь непредсказуемая штука. Даже пешка может сыграть решающую роль в этой партии…
Высокотехнологичный костюм. Усовершенствованная биомеханическая рука, совмещенная с механизмом моментального складывания и раскладывания меча, и возможностью установки-использования энергетических ударов. На спине рюкзак, на поясе – КПК и сумка для энергетических зарядов.



Холодное оружие

Холодное оружие в игре используется в ближнем бою.

Меч: «Одинокий волк»



Меч Родана. Совмещен с биомеханической рукой для моментального раскладывания в экстремальных ситуациях. Благодаря ему Родан может за считанные секунды сменить огнестрельное оружие на холодное и наоборот. Это уникальное сегментальное оружие и в зависимости от пожеланий бойца, оно может менять форму, превращаясь в плеть, в два острых клинка или в широкий массивный двуручник.



КОМБО УДАРЫ

Меч – это очень мощное и эффективное оружие на близких дистанциях. Даже базовые удары мечом наносят больше урона противникам, чем выстрелы энергетического пистолета. Удары мечем органично увязаны в серии ударов (комбо) и серии супер-ударов (суперкомбо).
Выбор ударов происходит с помощью клавиш направления движения и паузы перед кликом. Более детальная информация о возможностях Родана в ближнем бою доступна в Меню информации, вкладка « Арсенал».
Ниже описаны все возможные удары мечом, которые можно выполнять в игре. Не все удары и навыки доступны с самого начала игры.
Сокращение ЛКМ значит – левая кнопка мыши.

Обычная атака

Базовые серии ударов выполняются с помощью кнопки атаки в сочетании с кнопками направления движения персонажа, например:
W(Держать)>ЛКМ>ЛКМ>ЛКМ>ЛКМ>ЛКМ

Комбо: Кровавый рейд



Базовое комбо на месте. Серия из пяти последовательных ударов вперед из стороны в сторону. Заканчивается сильным ударом.
Чтобы выполнить комбо нажмите:
ЛКМ>ЛКМ>ЛКМ>ЛКМ>ЛКМ

Комбо: Луч возмездия



Базовое комбо вперед. Серия направленных колющих ударов по противнику.
Чтобы выполнить комбо нажмите:
W(Держать)>ЛКМ>ЛКМ>ЛКМ>ЛКМ>ЛКМ

Комбо: Мельница смерти



Базовое комбо вправо. Серия из пяти ударов, начиная с удара справа, заканчивается сильным ударом крест-накрест.
Чтобы выполнить комбо нажмите:
D(Держать)>ЛКМ>ЛКМ>ЛКМ>ЛКМ>ЛКМ

Комбо: Когти дракона



Базовое комбо влево. Серия из пяти ударов начиная с удара слева, заканчивается сильным ударом с разворотом на 360 градусов.
Чтобы выполнить комбо нажмите:
A(Держать)>ЛКМ>ЛКМ>ЛКМ>ЛКМ>ЛКМ

Комбо: Благословение



Базовое комбо назад. Состоит из пяти защитных вращательных ударов в стороны с добиванием в конце.
Чтобы выполнить комбо нажмите:
S(Держать)>ЛКМ>ЛКМ>ЛКМ>ЛКМ>ЛКМ

Серии супер-ударов

Данные супер-удары выполняются так же как и обычные комбо удары, но с небольшой паузой после второго клика мышкой. Момент, когда необходимо сделать паузу, подсвечивается в интерфейсе:



Суперкомбо: Кровь на ветру



Суперкомбо на месте. Максимально сбалансированный меч. Эффективен практически против любых противников в игре. Для быстрых противников требует определенных навыков в бою.
Чтобы выполнить суперкомбо нажмите:
ЛКМ>ЛКМ(Пауза)>ЛКМ>ЛКМ>ЛКМ

Супер-комбо: Мертвая зона



Супер-комбо вперед. Тяжелый двуручный меч, сильнее всех предыдущих, но медленнее. Подходит для медлительных противников, для остальных противников требует определенных навыков боя, для быстрых противников слабоэфективен.
Чтобы выполнить комбо нажмите:
W(Держать)>ЛКМ>ЛКМ(Пауза)>ЛКМ>ЛКМ>ЛКМ

Супер-комбо: Крест накрест



Супер-комбо вправо. Меч раскладывается на две части. Серия очень быстрых направленных режущих ударов. Основные преимущества в быстрых и стремительных ударах. Хорош для использования против быстрых противников, но как недостаток наносит меньше урона. Чтобы выполнить комбо нажмите:
D(Держать)>ЛКМ>ЛКМ(Пауза)>ЛКМ>ЛКМ>ЛКМ

Супер-комбо: Хвост дракона



Супер-комбо влево. Меч превращается в смертоносную плеть! Самое мощное и длинное комбо, где более 15 сокрушительных ударов. Чтобы выполнить комбо нажмите:
A(Держать)>ЛКМ>ЛКМ(Пауза)>ЛКМ>ЛКМ>ЛКМ

НАВЫКИ

Навык: Противостояние



Удары из кувырков. Позволяют уворачиваться от ударов и при этом поражать противников.
Чтобы выполнить комбо нажмите:
D(Держать)>(Прыжок)>ЛКМ
A(Держать)>(Прыжок)>ЛКМ

Навык: Броски



Возможность обезвредить противников с помощью бросков.
Чтобы выполнить бросок нажмите:
E (возле противника)

Навык: Добивание



Возможность заколоть противников, которые упали на землю.
Чтобы выполнить добивание нажмите:
E (возле лежащего противника)

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Огнестрельное оружие используется преимущественно против противников, которые находятся на расстоянии. Родан способен одновременно носить 2 вида огнестрельного оружия: легкое (пистолет, пистолет-пулемет) и среднее (автомат, дробовик, винтовку).
Также есть возможность поднимать и использовать тяжелое оружие, однако носить с собой его не получится: при переключении на другое оружие, тяжелое останется лежать на земле.

ПИСТОЛЕТ: «Шершень»



Энергетический заряд. Слабая поражающая способность с лихвой восполняется практически неиссякаемым боезапасом. Новейшие технологии позволяют создавать плазмоэнергетические сгустки, используя в качестве энергоресурса обыкновенные урановые аккумуляторы.
Взят на вооружение для правоохранительных органов во многих странах мира.

ПИСТОЛЕТ-ПУЛЕМЕТ: «Стрекоза»



Энергетический заряд. Большой разброс пуль при стрельбе ограничивает использование этой модели на средних и дальних дистанциях. Однако в ближнем бою среди малокалиберных единиц ему нет равных, благодаря своей поистине потрясающей скорострельности.

АВТОМАТ: АК «Зверобой»



Модифицированная версия автомата Калашникова. Высокая скорострельность, емкий магазин и неплохая огневая мощь – основные достоинства этого автомата. Снят с вооружения, уступив место более технологически усовершенствованной автоматической винтовке «Гром», но благодаря своей надежности и доступности, на Свалке закрепил за собой место культовой единицы огнестрельного оружия.

ДРОБОВИК: «Дублон»



Мощное гладкоствольное двухствольное ружье под патрон М-12. Из-за отсутствия компенсирующего механизма, основной недостаток данного образца – сильная отдача, отсюда невысокая точность стрельбы, однако на близких расстояниях способен разнести противника в клочья.

ДРОБОВИК: «Войд»



Автоматический дробовик системы Володина-Догилева под патрон М-12. Отлично сбалансирован, имеет вместительную обойму. Эффективен в основном на близких расстояниях.

АВТОМАТ: «Гром»



Штурмовая автоматическая винтовка для ведения разноплановых боевых действий. Невероятно легкая и эргономичная модель. Ствол винтовки, изготовленный из сверхпрочного термосплава, не изменяет своей геометрии при температурной нагрузке, что положительно сказывается на кучности боя во время стрельбы длинными очередями.
Принята на вооружение регулярных армий многих стран мира.



ВИНТОВКА: «Моха»

Высокая огневая мощь и точность делают снайперскую винтовку незаменимым оружием для безопасного ведения боя на больших дистанциях. Оптическая система нового образца обеспечивает максимально точное прицеливание, а конструкция плавного спуска и амортизационная вилка с компенсатором максимально снижают отдачу, позволяя вести огонь с рук при большом увеличении прицела.

PRL: «Плазма»



Pazma Rocket Lancher – в обиходе просто «Плазма». Мобильная плазменная пушка обладает просто невероятной мощностью и огромным радиусом действия, поэтому использовать ее следует осторожно, ориентируясь на датчики предполагаемой зоны поражения.

Пулемет: «Разрушитель»



Крупнокалиберный пулемет, обладающий повышенной пробивной силой. Емкий магазин и отличное воздушное охлаждение позволяет вести непрерывный огонь на средних и дальних дистанциях, а вакуумная система амортизации эффективно справляется с отдачей.

Артефакт



На базе проводимых исследований над тэрра-энергией удалось создать этот уникальный образец, о мощности и эргономике которого на «Свалке» ходят легенды.

Специальные способности

Специальные способности Родана – это т.н. «Энергоудары», которые позволяют воздействовать на противников силой энергии.

Вакуум



Поражает врагов волной сжатого воздуха, отталкивая их на некоторое расстояние. Полезно, если последние окружают героя со всех сторон. В процессе развития наносит дополнительный урон и даже видоизменяет время и пространство вокруг.

Разлом



Очень сильный направленный удар. Проходит сквозь противников, поэтому удобен как против большого количества противников, так и против одного сильного.

Искажение времени



Способность, которая позволяет остановить время на несколько секунд. Герой в этом режиме является носителем энергии, все к чему он прикасается, приходит в движение. Помогает выбраться даже из самых критических ситуаций.

Фантом



Фантом главного героя, который некоторое время способен воевать самостоятельно. Сам главный герой в этот момент становится невидим для противников и может отбежать на безопасное расстояние. Через несколько секунд к нему возвращается способность драться и в какой-то момент они с фантомом дерутся бок о бок...

ОБЪЕКТЫ

Родан способен подбирать и использовать некоторые объекты.

Аптечки





Малые регенераторы помогают пополнить здоровье Родана.



Комплексный регенератор способен восполнить здоровье полностью, такие регенераторы Родан может носить с собой.

Элементы ДНК



Одни из самых ценных элементов на «Свалке». Они полностью восстанавливают здоровье, а три собранных элемента ДНК навсегда увеличивают его максимальное значение.

ПЕРСОНАЖИ

СЮЖЕТНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Зиновский

Мало кто видел этого человека, но о нем ходят слухи по всей «Свалке». Ответственность за успешное ведение дел в подземных лабораториях, да и вообще, контроль над зоной, ложилась на Зиновского.
И в один прекрасный момент он вдруг осознал, что является в этих местах кем-то вроде некоронованного короля – Лорды оказались у него в кулаке, а значит, контроль над «Свалкой» был обеспечен…

Елена



Посвящена практически во все дела Зиновского. Несмотря на свой молодой возраст, имеет два высших образования и свободно разговаривает на четырех языках. Зиновский держит ее в качестве секретаря, но ее полномочия выходят далеко за рамки ее должности.

Дырявый



Дырявый – давний друг и напарник Родана. Антигравитационные перчатки делают его серьезным противником. С их помощью он может поднимать тяжелые предметы и направлять их на врага. Управляя несколькими железными шариками с натянутыми между ними стальными нитями, он дырявит и разрезает врагов на части. Возможно, поэтому его называют «Дырявый», а может еще и потому, что раньше он получил пулю в голову, и теперь на этом месте у него железный щиток, а на голове повязка, которую он никогда не снимает.

Профессор Горин



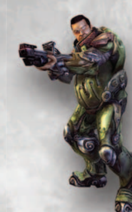
Профессор Горин – единственный оставшийся в живых после трагедии, разыгравшейся в подземных лабораториях. Одиночество и постоянная борьба за выживание повлияли на рассудок старика. Но все же он знает правду о Зиновском и проводимых на «Свалке» исследованиях, он знает историю Родана и основное предназначение Ключей.

Якир



Человека, который выполнял для Зиновского всю грязную работу, звали Якир, никто не знал настоящего имени этого великана, да это, в сущности, и не столь важно. Якир был немногословен, потому что умел держать язык за зубами. И он всегда качественно выполнял свою работу, если надо было кого-то убить или что-нибудь взорвать.

Зеленый



В прошлом – правая рука Железного лорда. Он был посвящен во все дела и исполнял в штате роль управляющего. После смерти своего босса занимает его место и пытается продвигать собственные интересы. Проводя политику «устранения несогласных», Зеленому удалось окружить себя нужными людьми и одновременно нажить немало врагов...
Мир «Свалки» вызывает в этом толстом и неуклюжем человеке лишь отвращение. Он стремится на

свободу, к нормальной человеческой жизни. Возможно, именно это и послужило мотивом того, что Зеленый начинает работать на два лагеря, поддерживая связь и с авторитетами, и с правительством…

Марк



Марк – предводитель одного из самых сильных кланов на «Свалке». Очень давно, еще во времена Первой агрессии, когда «Свалка» находилась под контролем правительства, а Лорды не выделились из общей массы, Марк исповедовал идею о «Вечном возвращении», которая со временем стала основой настоящего религиозного течения.

Противники

Мечники



Одни из тех , кто остался за «Периметром Смерти» и сумел выжить в тяжелых условиях. Отличные физические данные и владение холодным оружием позволили им вступить в один из кланов, заработать себе меч и доверие. Приказы клана для Меченосца закон, ведь каждый понимает, что выжить самому на «Свалке» нереально.

Элитные солдаты



Элитные подразделения солдат хорошо обучены, в бою действуют слаженно и бескомпромиссно. Им не впервой выполнять грязную работу. Высокотехнологический бронежилет и оружие последнего образца дает им огромное преимущество в бою. Это опытные бойцы, не каждому под силу с ними справиться.

Люди Марка

Люди Марка – отличные воины. Слабакам нет места в этом клане. Фанатично настроены, они не испытывают страха перед лицом



смерти. Никто толком не знает, что происходит на религиозных собраниях этой секты, но на «Свалке» ходят страшные истории об этом загадочном клане... со временем Люди Марка начали изменяться, это стало заметно даже внешне: выбеленная радужка глаза, бледная кожа... Каким-то образом они сделались нечувствительными к боли и научились подчинять своей воле Зубоголовых.

Генералы Марка



Их легкие и прочные доспехи удобно сидят на могучих плечах, а из-под шлемов смотрят глаза, в которых читается холодный расчет. Генералы – лучшие из воинов Марка, с железной волей и холодным сердцем, закаленные в междоусобной войне, они не знают страха перед лицом смерти, потому что не верят в то, что смерть способна их победить.

Страж



Страж – существо невероятной силы. Монстр, который способен проламывать стены! Убить его практически невозможно.
Имя Страж он заработал, потому что встречается только недалеко от центра аномалии, так называемой «Дыры». Уйти живым после встречи с таким монстром удавалось немногим...

Зубоголовые



То, что называют здесь Зубоголовыми, когда-то было человеком. Голова вывернута на 180 градусов, а вместо затылка образовались мощные челюсти. Эти существа медлительны, предпочитают прятаться в темных углах и небольших помещениях. Иногда сбиваются в небольшие группы и выходят из своих укрытий на поиски пропитания, нападая без разбору на монстров и людей.

Паук



Пауки, которые появились в результате аномалии, были не совсем обычные. Намного крупнее своих собратьев. Большинство пауков альбиносы, они очень редко появляются на солнце и предпочитают жить в термитниках, оплетают все темной паутиной, строят огромных размеров коконы... Именно поэтому места их обитания легко заметить.

Червь



Огромный подземный червь. Иногда его ходы под землей тянутся на несколько километров. Это его владения, если жертва попадает в эту зону, червь ее уже не выпустит...
Червь тварь большая и выносливая, убить его сложно и редко кому удавалось. Тем более, что атакует он из под земли очень стремительно и... чаще всего на этом все и заканчивается... когда на тебя наваливается туша около тоны весом, вооруженная обилием ядовитых шипов и пастью, в которой легко может поместиться твоя голова, шансов выжить немного...

Ларва



Личинки Червя. Часто и помногу встречаются в его владениях... Их сила в количестве и невероятной прожорливости, чтобы расти и развиваться дальше, одна личинка должна съедать в день 5 раз больше собственного веса. Именно поэтому, часто не найдя пищи, они начинают поедать друг друга. А если человек случайно попадает в место их скопления, ему не миновать гибели.

Спайд



Спайд хищник... его движения быстры и целенаправленны. Скорость и внезапность – основное оружие монстра, хотя мощные шипы и острые когти тоже занимают не последнее место в его арсенале убийства, к тому же Спайд с легкостью передвигается по потолку и стенам.

Хранитель



Хранители одни из самых внушительных противников на «Свалке». Кроме бронированного тела и впечатляющих размеров, они обладают способностью генерировать сгустки энергии, которая намертво парализует противников. Хранители держат свою территорию и очень агрессивны. Не каждому под силу выжить после встречи с таким чудовищем.

Последний босс!

В конце игры вы встретитесь с могучим монстром, при сражении с которым потребуется применить весь опыт и навыки, обретенные во время прохождения игры!

Создатели игры

CREOTEAM

Идея и разработка игры
Компания CREOTEAM

Исполнительный директор
Виктор Благомир

Главный программист
Антон Шеховцов

Главный аниматор
Сергей «Gruber» Савяк

Главный дизайнер локаций
Дмитрий Чугай

Арт-директор/Геймдизайнер
Роман Гуро

Сюжет
Сергей Свичка

Программирование
Алексей «nobuddhy» Датий

Программирование геймплея
Михаил Мишин
Юрий Сколяр

Программист персонажей/ Технический аниматор
Сергей Солохин

Художник по спецэффектам
Михаил «deM-on» Настенко

Анимация
Максим «Fir» Журавлев
Юрий «South» Гаража

Дизайн локаций
Андрей Жеребко
Фарход Наимов
Иван Горобец
Юрий Андропов

Художники по персонажам
Денис Диденко
Дарья Марченко

Художник по текстурам
Юлия Лавинюкова

Звукорежиссер
Андрей Назаренко

Тестирование
Дмитрий Чугай
Михаил Мишин

Оригинальный саундтрек
NewTone (www.new-tone.eu)

Музыка
Игорь Белоусов

Постановка боев и мокап сражений
Дмитрий Рудый
Александр Панийчук

Постановка катсцен
Роман Гуро
Максим «Fir» Журавлев
Сергей «Gruber» Савяк

Актеры
Кирилл Никитенко
Мария Кравченко
Юрий Кляцкин
Юлия Серова

Оператор мокап
Вадим Беседин

Также принимали участие
Дмитрий Кравцов
Вадим Дидук
Константин «Kostet» Карташов
Михаил «Miyamoto» Запорожченко
Наталья Валевская
Анатолий Богуш
Николай Рябков
Юрий Деркач

Благодарность
Веронике Марчун
за помощь на начальном этапе

Роли озвучивали
Кирилл Никитенко
Александр Вилков

Запись произведена на студиях
Propeller Studios, г. Киев
VOX Records г. Москва

Звукорежиссер
Максим Никитенко
Юрий Ленин

КОМПАНИЯ «БУКА»

Продюсер
Сергей Бобков

Менеджеры по продвижению продуктов
Станислав Плещев
Никита Просников

Технический эксперт
Кирилл Бестемьянов

Художники-дизайнеры
Санан Ушанов
Даниелла Климашевская
Артем Суханов
Евгения Потемкина

Руководитель службы рекламы и PR
Георгий Добродеев

PR-менеджер
Анастасия Потемкина
Алевтина Виноградова

Ассистент менеджера по рекламе и PR
Елена Барсукова

Маркетолог аналитик
Людмила Осипова

Комьюнити-менеджер
Сергей Владинец
Владислав Журавлев

Менеджеры по международным продажам
Дарья Донец
Ярослав Севостьянюк

Руководитель выпускающего отдела
Максим Лельков
Траффик менеджер
Анна Куцева

Эксперт по звуку
Юрий Ленин

Выпускающий продюсер
Александр Пак

Старший тестер
Игорь «DIVWarboss» Дмитриев

Внутренние тестеры компании «Бука»
Антон «Aries» Кирш
Иван «Qa» Райнов
Дмитрий «Solovey» Ануфриев
Кирилл «Nightcrawler» Лейко
Александр «Russian_Bear» Коняхин
Михаил «Fatall» Синеокий
Андрей «S.J. Forrest» Лесняков
Никита «Graf Seth» Портянко
Александр «Krutoy_men» Седых

Внешние тестеры компании «Бука»
Беляев (Piton) Петр
Петров (Ink) Евгений
Кожевников Сергей

Коммерческий отдел
Елена Антонова
Андрей Антонов
Максим Алексеев
Наталья Анкундинова
Вадим Лощилов
Сергей Нагорный
Нина Стариченкова
Александр Петринский
Ольга Полковникова
Максим Алексеев
Игорь Колчин
Сергей Капустин
Андрей Пашковский
Елена Домникова,
Евгений Самсонов
Валерий Тихвинский
Сергей Федосов
Андрей Силков
Павел Клоков
Алексей Капуза
Вячеслав Григорьев

Торговый маркетинг
Александр Кочетков
Татьяна Митрофанова
Артем Митенков
Андрей Кравчинский
Елена Борискина
Антон Данилов

Юридическая поддержка
Георгий Виталиев
Евсей Евсеев
Наталья Лебедева

Техническая поддержка
Евгений Дмитриев
Сергей Щербань
Кирилл Столяров
Александр Мурашов
Роман Мудрицкий
Екатерина Борщева

Генеральный директор
Александр Михайлов

Финансовый директор
Игорь Сухов

Руководитель коммерческого отдела
Татьяна Устинова

Руководитель отдела разработок
Иван Бунаков

Отдельное спасибо
Максиму Устинову
Светлане Ладошкиной
Карлосу Матеосу
Владимиру Миняеву
Игорю Устинову
Дмитрию Пензину
Алексею Пешехонову
Юрию Масликову
Евгению Попову
Ивану Бунакову
Максиму Николаеву
Марине Равун

Техническая поддержка

Служба Технической Поддержки ЗАО «БУКА»
Работает с понедельника по пятницу с 10-00 до 17-00
Адрес: 115230, Россия, Москва,
Каширское ш. д.1 стр.2 «Бука»
Тел.: +7 (495) 788-75-01, Факс.: +7 (499) 611-51-56
http://www.buka.ru/cgi-bin/tech_support.pl?option=first_page – страничка техподдержки, где вы можете найти патчи, FAQ и прохождения, а так же обратиться в онлайн техподдержку или форум.
Вы можете получить консультацию по электронной почте – help@buka.ru или по бесплатному для России телефону 8-800-555-2852 (8-800-555-BUKA), для Москвы +7 (495) 788-75-01

ПРЕЖДЕ ЧЕМ ОБРАЩАТЬСЯ В СЛУЖБУ ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ПРОЧТИТЕ, ПОЖАЛУЙСТА, СЛЕДУЮЩУЮ ИНФОРМАЦИЮ:

1. При обращении за технической поддержкой, пожалуйста, указывайте полную конфигурацию компьютера, используемую версию Windows и DirectX, подробно опишите возникшую проблему.

2. Если у Вас после загрузки Игры серый экран, то необходимо переустановить DirectX. DirectX есть на диске с Игрой.

3. Последние драйвера для видеокарт находятся на диске в каталоге Support Или на сайте производителя.

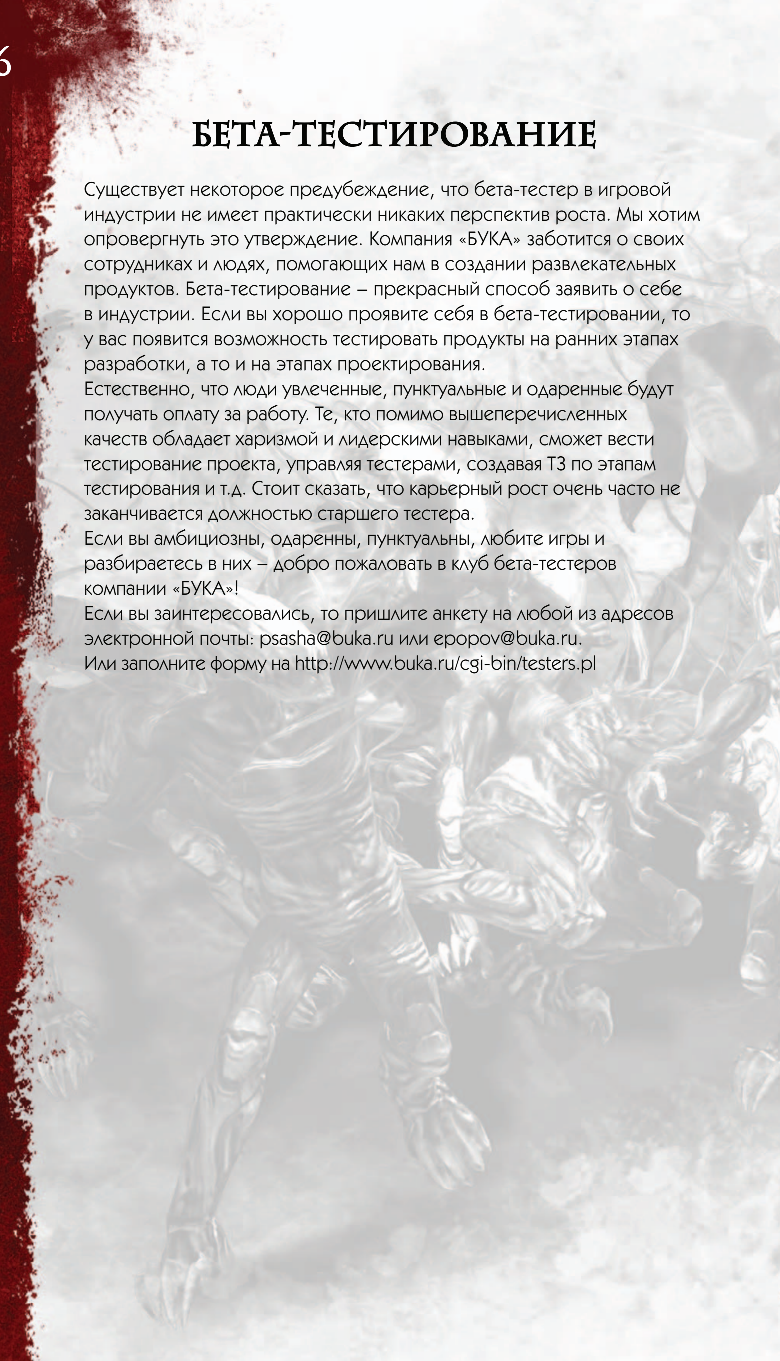
Извините, но:

3. Прохождение игр не высылается! Их можно искать в Форуме.

4. Коды к играм не высылаются! Их можно искать в Форуме.

5. За проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями, компания «Бука» ответственности не несет.

6. По все вопросам, касающимся работы операционной системы Windows 2000/XP, Вы можете получить консультации в центре поддержки Microsoft: тел. (495)916-7171; 125252, Москва, а/я 70, АО Microsoft.



Бета-тестирование

Существует некоторое предубеждение, что бета-тестер в игровой индустрии не имеет практически никаких перспектив роста. Мы хотим опровергнуть это утверждение. Компания «БУКА» заботится о своих сотрудниках и людях, помогающих нам в создании развлекательных продуктов. Бета-тестирование – прекрасный способ заявить о себе в индустрии. Если вы хорошо проявите себя в бета-тестировании, то у вас появится возможность тестировать продукты на ранних этапах разработки, а то и на этапах проектирования.

Естественно, что люди увлеченные, пунктуальные и одаренные будут получать оплату за работу. Те, кто помимо вышеперечисленных качеств обладает харизмой и лидерскими навыками, сможет вести тестирование проекта, управляя тестерами, создавая ТЗ по этапам тестирования и т.д. Стоит сказать, что карьерный рост очень часто не заканчивается должностью старшего тестера.

Если вы амбициозны, одаренны, пунктуальны, любите игры и разбираетесь в них – добро пожаловать в клуб бета-тестеров компании «БУКА»!

Если вы заинтересовались, то пришлите анкету на любой из адресов электронной почты: psasha@buka.ru или epopov@buka.ru.

Или заполните форму на http://www.buka.ru/cgi-bin/testers.pl

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ

ДОГОВОР О ПОЛУЧЕНИИ АВТОРСКИХ ПРАВ НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММЫ «COLLAPSE» ДЛЯ ЭВМ С КОНЕЧНЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ («ОБЕРТОЧНАЯ» ЛИЦЕНЗИЯ)

==
УСТАНАВЛИВАЯ ДАННУЮ ПРОГРАММУ ДЛЯ ЭВМ, КОНЕЧНЫЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ТЕМ САМЫМ ВЫРАЖАЕТ СВОЕ СОГЛАСИЕ СО СЛЕДУЮЩИМИ ПОЛОЖЕНИЯМИ:
==

1. Данная программа для ЭВМ и прилагаемая к ней документация являются объектами авторского права ЗАО «БУКА» и ООО «CRE-OTEAM».
2. Став законным владельцем экземпляра данной программы для ЭВМ и прилагаемой к ней документации, конечный пользователь получает имущественное право установить ее на одной персональной ЭВМ типа IBM PC, а также эксплуатировать ее с соблюдением условий настоящего Договора и содержащихся в документации правил.
3. Ни данная программа для ЭВМ, ни документация не могут копироваться конечным пользователем полностью или частично в целях извлечения коммерческой выгоды, за исключением изготовления одной резервной копии и только в архивных целях. Уведомление об авторском праве и товарные знаки, проставленные на данной версии и документации, должны сохраняться конечным пользователем.
4. Конечный пользователь может передавать приобретенные им экземпляр программы для ЭВМ с документацией или их копии третьим лицам при соблюдении следующих условий: конечный пользователь должен убедиться в согласии третьих лиц с положениями настоящего Договора; конечный пользователь не имеет права использовать данную программу для ЭВМ и документацию и все их копии в целях коммерческой выгоды и (или) распространять их на возмездной основе; для поставки приобретенной программы для ЭВМ и документации в зарубежные страны конечный пользователь должен получить разрешение ЗАО «БУКА».
5. ЗАО «БУКА» предоставляет следующие гарантии:
а) носители информации (дискеты, диски, ленты и т.д.) не содержат дефектов, приводящих их к неработоспособности;
б) на носителях информации данная версия программы для ЭВМ содержится в полном объеме, соответствующем документации;
в) выполняемые программой для ЭВМ функции соответствуют указанным в документации.
Гарантийный срок составляет 60 дней с даты получения конечным пользователем экземпляра данной программы для ЭВМ и документации. В соответствии с настоящей гарантией конечному пользователю

будет предоставлен другой запечатанный пакет, содержащий ту же программу для ЭВМ, при условии, что выявленный дефект не возник вследствие нарушения указанных в документации правил использования программы для ЭВМ и при возврате ранее приобретенного экземпляра программы для ЭВМ с выявленным дефектом и документации.

6. Приведенная выше гарантия является единственной, предоставляемой конечному пользователю в отношении приобретенной им программы для ЭВМ. Эта гарантия не может быть передана любому последующему пользователю.

7. При нанесении работой этой программы каких-либо ущербов пользователю, производитель не несет за это никакой ответственности.

Информация о лицензиях

Этот продукт использует
OggVorbis Copyright (c) 2002, Xiph.org Foundation
http://www.xiph.org

Этот продукт разработан с использованием Windows Media Format Components Distribution License от Microsoft Licensing.
Этот продукт включает технологию, владельцем которой является корпорация Microsoft, и не может использоваться или распространяться без лицензии от центра лицензирования Microsoft, GP.

Спасибо за то, что играете в нашу игру!
Новости и обновления по игре вы можете найти на сайтах
www.collapse-game.com; http://www.buka.ru

Регистрационная карточка COLLAPSE

Запишите и запомните пять произвольных цифр

[_] [_] [_] [_] [_]

Пожалуйста, разборчиво заполните карточку и отправьте по адресу:
115230, Москва, Каширское шоссе д. 1 (к. 2), Компания «Бука».
С регистрационной карточкой Вы получаете бесплатную техническую поддержку по игре и возможность выиграть ПРИЗ!
Помните! Регистрационная карточка считается действительной только с момента занесения данных пользователя в компьютер компании «Бука».

Фамилия: [_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_]
Имя: [_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_]
Пол: [_]муж. [_]жен.
Возраст: [_][_] лет
Дата рождения: [_][_]•[_][_]•[_][_][_][_] (дд.мм.гггг)
E-mail: ______________________@__________________
Индекс: [_][_][_][_][_][_]
Адрес (полностью):
____
д.________________кор.____________кв.____________
(Код города) Телефон: (   )
Род занятий:
[_]школьник, [_]студент, [_]работающий, [_]безработный, другое
____
Где Вы играете в игры?
[_]дома, [_]на работе, [_]у друзей, [_]в комп. клубе
Какие игровые сайты Вы посещаете?
____
Какие журналы Вы читаете?
[_]Страна Игр, [_]Game.Exe, [_]Игромания,
[_]Мир ПК, [_]Навигатор, [_]Дом. Компьютер,
[_]Хакер
Какие неигровые журналы/ газеты Вы читаете?
____
Какую радиостанцию Вы слушаете?
[_]Радио-Maximum, [_]ULTRA, [_]Europa +, [_]Хит-FM,
[_]Наше радио, [_]Серебряный дождь, [_]Русское радио,
другое ____

Ваш любимый персонаж отечественного фильма/мультфильма/ТВ-передачи:

____

____

Какие выходящие в этом году игры Вы ожидаете больше всего?

____

____

Предложите вашу тему для новой игры:

____

____

Где Вы купили эту игру (название и адрес магазина, телефон, e-mail):

____

____

и по какой цене ____

Что повлияло на ваше решение купить именно эту игру?
[_]рекомендации друзей, [_]реклама в журналах,
[_]рекомендация продавца, [_]любимый жанр,
[_]мнение журналистов, [_]имя издателя, [_]реклама в магазине, [_]
информация в Интернете, [_]популярность игры, [_]демо,
другое

____

Что еще Вы хотели бы получать по рассылке?

____

____

Ваши пожелания компании

____

____

спасибо!